PÈLERINAGE EN ENFER

Un scénario pour Millevaux Sombre par Thomas Munier.

« Je ne vois pas comment ça pourrait être pire »
Charlie Brown dans *Peanuts*

+ Descriptif :
One-shot, road movie d'horreur psychologique, 3 à 6 PJ, 4 à 6 h. Millevaux, Terres Franques.

+ Pré-requis :
La connaissance du jeu de rôle Sombre est nécessaire. En revanche la lecture du Livre Source de Millevaux Sombre est facultative.

+ Références :
Orange Mécanique de Stanley Kubrick, *Massacre à la Tronçonneuse* de Tobe Hooper, *Ben Hur* de William Wyler.

+ Crédits :
Article Wikipedia.fr sur la lèpre.

+ Le Pitch :
C'est un scénario avec peu de surnaturel, peu d'écosystème et peu de technologie. Le moteur horrifique est ici l'affrontement entre humains. Il est aussi question de gore et de manipulation psychologique. Le scénario se déroule en deux phases. Dans l'amorce, les joueurs incarnent un premier cast de PJ prétirés composé de pures crevures. La Chapelle de l'Expiation les charge de répandre la lèpre dans un village d'innocents. Dans les scènes suivantes, les joueurs créent, trois ans plus tard, un deuxième cast de PJ. Il s'agit d'habitants de ce village. Devenus lépreux, ils partent sur les routes en quête d'un monde perdu, Saint-Jacques de Compostelle, terre miraculeuse où ils trouveraient la guérison. Ils seront confrontés à diverses épreuves cauchemardesques. Ils rencontreront les anciens PJ du premier cast, devenus des psychokillers acharnés. Lors du climax, les survivants réaliseront que Saint-Jacques de Compostelle n'a pas tout à fait l'aspect de leurs rêves les plus fous.

+ Sonorisation :
OREN AMBARCHI, drone acoustique cavernicole.
DEDALE(S) / Malkuth, dark ambient bruitiste et malsain.
EVANGELISTA, Prince of Truth, post-rock squelettique de la fin du monde.
RAVEL, Le Boléro. Musique Symphonique enlevée pour climax putride.
SLEEPY TIME GORILLA MUSEUM, metal opératique halluciné.

Encyclopédie Minuscule (informations connues du meneur et des joueurs)

La Chapelle de l'Expiation :
« En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieux ! Il est temps d'exécuter sur nous-mêmes la sentence divine ! »
Persuadés que Millevaux est une punition divine, les Expiatistes pensent que le suicide collectif de l'humanité est la seule façon d'apaiser le courroux de Dieu. Conscients que l'humanité entière n'est pas acquise à cette idée, les Expiatistes provoquent la mort des humains qui ne seraient pas candidats au suicide…

L'Evangile selon Lazare :
Les Lazaréens enseignent que la mort et la résurrection sont les étapes cruciales dans la vie d'un homme, la transition qui leur rend leur innocence originelle. Le fait que les zombies perdent la parole et la raison et doivent se nourrir de chair humaine n'est pas mentionné dans leurs prêches…

Les prêtres les plus hauts gradés ressuscitent des personnes fraîchement décédées, puis des cadavres de plus en plus usés, remplissant leurs catacombes d'abominations rampantes.

La lèpre :
Le manque d'hygiène, la malnutrition, la promiscuité et tout simplement l'absence de soins médicaux ont causé la réapparition d'anciennes maladies, telles que la tuberculose, la peste… Ou encore la lèpre. Les lépreux sont souvent chassés des villes et des villages. Ils forment des communautés itinérantes ou s'entassent dans des maladreries qui ne sont guère que des mouroirs à l'écart des populations saines.

Les micro-hérésies :
Tous les hérétiques ne cherchent pas à rassembler un maximum de fidèles. Certains, des schizophrènes, des manipulateurs, des antisociaux ou des visionnaires, limitent le cercle de leur culte à l'échelle de leur village, de leur famille, voire de leur seule personne. Ils vivent en circuit clos, illuminés de connaître la Vérité Suprême et soucieux de la garder pour eux seuls.

Le Syndrome de l'Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

Décor

D1. Le quartier général de Melchior Hasard

Quelques lieues au sud de Lugdunum. Climat de guerre. Des bandes armées font régner la terreur. Au bord de la Voie Déchue, un campement de la Chapelle de l'Expiation. Dans une cabane de chantier, le pasteur des Expiatistes, Melchior Hasard, a installé son bureau. Meubles en contreplaqué, piles de papiers, sièges en rotin, bibelots rigolos et tapisseries macabres.

D2. La Voie Déchue

L'ancienne autoroute Paris-Lyon-Marseille est une langue de béton fissurée. La végétation, les carcasses de véhicules emboutis, les glissières de sécurité tordues et les panneaux effondrés en font un terrain difficile. Mais il y a toujours assez de surface de bitume, la Voie Déchue reste ainsi plus praticable que la forêt qui l'encercle. Elle est donc le passage privilégié des caravanes… Et des pillards qui exercent leur prédation sur les premiers. Les anciennes aires d'autoroute qui la bordent sont des lieux dangereux et hantés.

D3. Le Village d'Aigre-sur-Frône

Je ne propose pas de plan du village car mon intention n'est pas d'éprouver le sens tactique des joueurs. Il faut surtout qu'il y ait un silo à grain et une source qui alimente le village en eau potable. Le village est situé dans un méandre du fleuve Frône, dont l'eau souillée et boueuse n'est pas potable sans filtrage.

Je peux rajouter des détails au gré de mon inspiration et des questions des joueurs. Une palissade mal entretenue. Une tour de guet et son escalier vermoulu que craignent les vigies. Un moulin à aubes tire sa force des courants du Frône. Une petite auberge pratique des prix défiant toute concurrence. Un lavoir pour colporter des ragots. Une ferme minuscule avec quelques légumes et des cochons. Une école dans un bâtiment avec un toit en tôle ondulée et des enfants attendrissants. Un arbre creux contient un modeste autel à l'honneur de la Vierge Marie. Un grand foyer, où le forgeron sera honoré de réparer les armes des PJ.

D4. La lèpre

La lèpre est ici traitée de manière plus dramatique que réaliste. Les PJ auront eux-mêmes de faibles connaissances en la matière, du fait de l'obscurantisme ambiant. La lèpre a évolué sous l'influence de Millevaux, ce qui permet certaines libertés. On ignore ce qui a causé sa résurgence. Plusieurs hypothèses : absence de

prophylaxie, épidémie venue d'Asie et d'Afrique, bacilles échappés des laboratoires européens lors de la catastrophe qui a engendré Millevaux.

On distingue deux variétés de lèpre.
+ **La lèpre tuberculoïde ou lèpre sèche. Elle n'est pas contagieuse.** C'est la plus répandue. Symptômes prédominants : de grandes taches dépigmentées sur la peau, qui est devenue insensible au toucher. Des troubles nerveux touchant les membres, avec troubles de la sensibilité et anomalies cutanées : ulcères, maux perforants, mutilations, paralysies.
+ **La lèpre lépromateuse. C'est la plus sludgecore ! Elle est contagieuse**. Des lésions bouffissent tout le corps, surtout le visage. S'y ajoutent des troubles de la respiration, de la vue (allant jusqu'à la cataracte), des nerfs.

La lèpre sèche est surtout paralysante et mutilante. La lèpre lépromateuse est plutôt défigurante et handicapante. On peut être atteint des deux symptômes ou de symptômes intermédiaires (diversité des souches de bacilles).

Le mode de transmission du bacille de la lèpre est mal connu. La transmission remonte souvent à l'enfance par inhalation de « postillons » d'un lépreux contagieux. Elle se fait également par des mucosités de lépreux mises au contact d'ulcérations ou de plaies cutanées, enfin par l'intermédiaire d'objets souillés : linge, natte, oreillers… Tous ces modes impliquent les contacts étroits et durables d'une promiscuité de type familial. La transmission héréditaire n'existe pas mais une transmission congénitale est possible. Le sol infecté et les insectes vecteurs (punaises, moustiques) jouent aussi un rôle dans la transmission.

Les PJ

PJ 1. Premier cast, les Salopards. Arbre des Personnages

La liste suivante s'appelle l'Arbre des Personnages. Ce sont des données ou des préjugés que les PJ du premier cast ont les uns sur les autres. Je le présente aux joueurs afin qu'ils choisissent leurs prétirés.

Johny le Boucher
« Vas-y fais-moi mal, Johny Johny Johny… Fais-moi mal… ». (Boris Vian)
Johny a besoin de faire couler le sang pour se sentir vivant.

Gaïa
Gaïa est une rôdeuse qui fait corps avec la forêt. Elle est plus animale qu'humaine. Pour elle, seule la loi du plus fort prévaut.

Lavinia Livide
Cette Lazaréenne débauchée ne rêve que d'être initiée aux rites funéraires qui lui permettront d'apporter l'Eucharistie de la non-mort aux vivants.

Le Chapelier Fou
Puisque le monde a perdu la raison, le Chapelier s'est mis au diapason.

Djize
Dieu a eu beaucoup de fils mais Djize est le seul qui soit le Vrai.

Mamie Croûteline
Mamie Croûteline est aussi terrible sorcière que bonne cuisinière.

PJ2. Premier cast, les Salopards. Statistiques

Tous ces PJ ont l'Avantage invisible *Endurci* (n'est pas noté sur la feuille de personnage).

Johny le Boucher

Tueur brutal
E8 - C12
Ambidextre
Code de conduite (n'utilise que des armes blanches)

Gaïa
Rôdeuse désinvolte
E8 - C12
Medium
Droguée (champignons psilocybes)

Lavinia Livide
Lazaréenne rusée
E8 - C12
Irrésistible
Hostilité Animale

Le Chapelier Fou
Prédicateur cynique
E8 – C12
Objet
Dévoué (Lavinia Livide)

Djize
Messie excentrique
E8 - C12
Rêve Lucide
Cauchemars

Mamie Croûteline
Sorcière irritable
E8 - C12
Artefact
Adrénaline limitée

PJ 3. Deuxième cast, les lépreux. Création commune des PJ

Tous les PJ du deuxième cast sont des lépreux qui habitaient à Aigre-sur-Frône quand les PJ du premier cast sont venus y répandre la lèpre. Les joueurs sont invités à incarner en priorité les personnages qui ont eu le plus d'interactions avec les PJ du premier cast. A la création, ils ont tous le Désavantage invisible *Invalide* à son maximum, c'est-à-dire qu'ils précochent trois cercles de Corps. Ils précochent aussi deux cercles d'Esprit en guise de préquelles.

Chaque joueur jette un dé de chance. Une réussite implique que son PJ souffre de la lèpre sèche, un échec qu'il souffre de la lèpre lépromateuse. Un joueur qui a pris l'Avantage Chanceux réussira automatiquement ce jet de chance.

En termes de roleplay, j'impose l'instinct grégaire (les lépreux préfèrent se regrouper) et la volonté de guérir (un lépreux est prêt à tout pour ça).

Routine d'amputation : Du fait de la fragilité des chairs, les dommages variables entraînent automatiquement une amputation.

Routine d'oubli : Quand un PJ lépreux rencontre un PNJ Salopard, il peut faire un jet d'Esprit. S'il réussit, il peut le reconnaître pour l'avoir rencontré il y a trois ans. Le PJ lépreux se rappelle alors tous les détails de sa rencontre avec le PNJ Salopard, y compris ce qui a trait à la contamination.

Les PNJ

PNJ 1. Faction : les Expiatistes

Melchior Hasard
Pasteur de la Chapelle de l'Expiation
PNJ 12

Ce prêtre Expiatiste en costume-cravate arbore un éternel sourire narquois sur son visage vérolé. Il s'exprime comme s'il n'était pas un leader fanatique mais un homme d'affaires. Il a une phrase fétiche : « Chez nous, la mort n'est pas qu'un métier. C'est avant tout une profession de foi ! ».

PNJ 2. Faction : les Villageois d'Aigre-sur-Frône

Villageois
PNJ 10

Exemples de villageois : Jacquelin (chef du village), Anisette (sa femme), Mariaude (leur fille), Lison (l'aubergiste), Madelon (la vigie), Matthieu (le garde d'entrée), Gros Arnaud (le garde du silo), le Glaude (fermier).

Tous les villageois sont naïfs et hospitaliers. Ils sont fascinés par les PJ du premier cast comme une oie serait fascinée par le couteau du boucher.

PNJ 3. Faction : le cortège des lépreux d'Aigre-sur-Frône, trois ans après

Villageois lépreux
PNJ 7

Les Aigriens sont environ une trentaine de survivants. Ils se sont constitué en troupe nomade. Ils ont quitté leur village et arpentent la Voie déchue, espérant rencontrer un jour un espoir de guérison. La plupart ont oublié ou n'ont jamais découvert ce qui a provoqué la lèpre.

Les lépreux les plus atteints sont vêtus de façon ample pour cacher leurs ulcères. Certains ont des grilles en bois sur le visage. Beaucoup sont munis de cloches ou de crécelles pour avertir les populations saines de leur arrivée. Les lépreux n'ont en général pas l'énergie de chasser ou de cueillir. Ils vivent de mendicité, de rapine et de nécrophagie. Ils gardent une vie de famille, mais la plupart des hommes sont stériles. La lèpre n'est pas héréditaire, mais peut être transmise au fœtus dans l'utérus.

Ces lépreux sont prioritairement des PNJ présentés pendant l'amorce qui n'auraient pas été transformés en PJ lors de la création collective du deuxième cast.

Les PJ du deuxième cast sont à décompter de la trentaine de personnes du cortège. Les autres constituent des PJ de rechange.

PNJ 4. Faction : Les Salopards, trois ans après

Par ordre préférentiel d'apparition :

Mamie Croûteline
Sorcière haineuse
PNJ 10
Envoûtement
Peut attaquer une personne à distance. La personne ciblée par l'attaque retrouve auprès d'elle une charge ensorcelée (poupée de racines, patte d'animal, marque de peinture). Tous ceux qui à la suite de cela disent fouiller dans leurs affaires trouvent aussi une charge et reçoivent une attaque.

Le Chapelier Fou

Prédicateur malfaisant
PNJ 10

Gaïa
Rôdeuse bestiale
PNJ 12

Cernunos et Thanatos
Deux loups mutants aux ordres de Gaïa
PNJ 9
Écœurés par la chair lépreuse
Infligent des dommages automatiquement fixes.

Johny le Boucher
Tueur sadique
PNJ 13
Mines à clous
Tous ceux qui déclarent une fuite devant Johny doivent réussir un jet de chance ou marcher sur une mine et subir 1d6 dommages.

Lavinia Livide
Lazaréenne diabolique
PNJ 12
Nécromancienne
A chaque scène, peut faire entrer en scène un personnage décédé au cours du scénario sous forme de zombie PNJ 8.

Djize
Messie illuminé
PNJ 15
Force miraculeuse
Inflige des dommages automatiquement variables.

Briefing

Je lis ce texte d'introduction aux joueurs :
« Pour une raison qui sera précisée en début de jeu, vous partez en pèlerinage vers la mythique Saint-Jacques de Compostelle, sillonnant les Voies Déchues qui serpentent à travers la forêt primale des Terres Franques. A l'aide d'une vieille carte, vous pensez être proches du but...
Mais vous n'êtes pas au bout de vos peines.
Que ce soit les pillards en quête de carnage ou tout simplement les dangers de la forêt, bien des embûches vous attendent !
Mais quitte à finir le voyage sur les moignons, vous n'abandonnerez pas ! »

J'explique ensuite que c'est un scénario de Sombre inversé. Ils jouent des psychokillers. Cette fois-ci, ce sont eux les méchants. C'est un mensonge. Je ne leur révèle pas que les rôles seront inversés après l'amorce. Si jamais je crains que cette inversion soit mal reçue, je préviens qu'il y a aura un changement de personnages en milieu de scénario. Je demande aux joueurs s'ils accepteront de consacrer une petite demi-heure à une création commune de personnages à ce moment-là. Je leur demande enfin quels sont leurs impératifs horaires. Je pourrai ainsi ajuster la durée de la séance en jouant sur le nombre de rencontres d'antagonistes lors des scènes intermédiaires.

Amorce

Les PJ du premier cast sont des mercenaires et se vendent au plus offrant. Ils sont réunis dans le bureau de Melchior Hasard. Il les reçoit pour leur proposer du travail.

La Chapelle de l'Expiation, néo-hérésie chrétienne, prône que les hommes doivent périr pour leurs péchés. Ses adeptes sont chargés d'organiser des suicides ou des massacres. Melchior offre une mission aux PJ. Il souhaite tester un procédé avant-gardiste au service de sa foi tout en testant les PJ en qui il voit de prometteuses recrues. Si Melchior propose une gratification avantageuse en cas de réussite, il ne cache pas aux PJ qu'il envisage aussi de leur proposer de rejoindre le rang des Expiatistes. Il compte organiser un pèlerinage punitif vers Saint-Jacques de Compostelle et aimerait que les PJ se joignent à lui pour l'occasion. En tant que meneur, je rappelle que les deux propositions ont tout pour tenter l'instinct cupide et meurtrier des PJ. Il est logique que les PJ s'acquittent de ce travail sans se faire prier.

Melchior leur confie une caisse remplie de punaises porteuses du bacille de la lèpre. Les PJ doivent se rendre dans le village d'Aigre-sur-Frône – au nord de Lugdunum – et utiliser ces punaises pour contaminer le village. Pour ce faire, ils devront traverser le village et croiseront sûrement des habitants. Les personnages n'ont aucun scrupule à tuer mais dans ce cas ils doivent préférer la discrétion, sous peine d'être submergé par le nombre. S'ils jugent nécessaire de demeurer dans le village pendant plusieurs jours le temps de trouver le meilleur moyen de procéder, libre à eux. Si pour endormir la méfiance des villageois, les PJ veulent se faire passer pour des marchands ou des mercenaires qui vendent leur protection aux villages en temps en guerre, Melchior est prêt à leur confier le matériel nécessaire. Si les PJ demandent pourquoi la Chapelle de l'Expiation déploie autant de moyens ou pourquoi elle ne se contente pas de tuer les villageois, Melchior répond que cette contamination est une expérience. Si elle était concluante, il envisage de la reproduire à grande échelle. La lèpre pourrait bien être le fléau de Dieu déposé dans ses mains pour punir les pécheurs.

La traversée de la Voie Déchue jusqu'à Aigre-sur-Frône se déroule sans encombre.

Une fois arrivés à Aigre-sur-Frône, les PJ pourront découvrir que les villageois, malgré le climat de guerre, sont naïfs et hospitaliers au-delà du raisonnable. Ce sont peut-être même les dernières personnes naïves et hospitalières de tout Millevaux.

Le plus sûr moyen de contaminer le village est de pénétrer par effraction dans le silo à grain et d'y lâcher les punaises. Mais toute autre solution un minimum crédible que proposeront les joueurs sera la bonne. Cette première partie ne devrait pas durer plus d'une heure. Au final, les PJ accomplissent leur sale besogne sans rencontrer trop de résistance. Il est important qu'aucun PJ ne soit tué. Au passage, ils auront croisé quelques villageois qui sauront les reconnaître par la suite. Même s'ils interviennent de nuit, le village est gardé. Quelques villageois auront eu l'occasion de les voir et d'y survivre. Puis, les PJ quittent le village, qui sera bientôt contaminé par la lèpre. Fondu au noir.

Scènes Intermédiaires

Quand l'amorce est terminée, je reprends les feuilles de personnages. Les joueurs vont maintenant incarner… des anciens habitants d'Aigres sur Frône qui sont devenus lépreux à cause des Salopards du premier cast ! Je supervise alors les joueurs dans la création commune de leurs nouveaux PJ. L'objectif du cortège des lépreux, et par inclusion, du groupe des PJ, est de gagner Saint-Jacques de Compostelle, destination mythique, ville sainte aux eaux miraculeuses qui sont censées guérir de toute souillure. Y compris de la lèpre. L'objectif individuel de chaque PJ est primo de survivre, secundo de guérir de la lèpre, tertio tout objectif supplémentaire que voudrait définir son joueur. Il y a fort à parier qu'ils soient en majorité obsédés par Saint-Jacques de Compostelle, « le lieu béni qui guérit de toute souillure ».

SI.1 Un road movie sur les moignons

Cette deuxième partie commence en douceur. Je m'attache à décrire le quotidien de la caravane lépreuse. J'introduis quelques PNJ lépreux avec un minimum de personnalité. Ils serviront plus tard aussi bien de chair à canon que de PJ de rechange. Je laisse les PJ créer des liens entre eux, s'attacher. Par exemple, je leur propose de surmonter ensemble de petites épreuves. Traversée d'un pont, recherches de charognes à manger, intimidation d'étrangers, mendicité auprès des caravanes... Ces saynètes servent aussi à inculquer la donnée

suivante : la Voie Déchue, c'est un refuge. Si on quitte la Voie Déchue, on entre dans la forêt. Et clairement les lépreux ne sont pas adaptés pour survivre en forêt. J'évite les décès de PJ pour l'instant.

SI.2. La carte sacrée

Les PJ pourront remarquer les fanfaronnades d'un PJ lépreux qui s'appelle Chance. Il a l'air moins désespéré que les autres. Les PJ découvriront que Chance possède une boussole et une carte qui indique le chemin vers Saint-Jacques de Compostelle, le lieu béni qui « guérit de toute souillure ». Mais Chance n'a pas l'intention de faire part de son secret pour l'instant. Il faudra user de persuasion ou de coercition pour rendre la carte publique. Si un PJ veut s'emparer de la carte, Chance se défendra. Si le PJ déclare vouloir prendre la carte de force, il doit faire un jet de Chance. Dans tous les cas, il obtiendra la carte. Mais si le jet de Chance échoue, il tuera Chance sur un coup mal dosé. La carte confirme ce qu'ils savaient déjà, c'est-à-dire qu'il faut longer la Voie Déchue vers le sud-ouest pendant des jours et des jours. Le rôle de cette carte est simplement de créer de la convoitise et de la dissension au sein des lépreux.

SI.3. Persécution

Toujours sur la Voie Déchue, sur le chemin de St-Jacques de Compostelle. Il reste des centaines de lieues à parcourir. Facilement un mois ou deux de voyage pour des lépreux à pied, qui fatiguent facilement.

Sur la route, les PJ vont être confrontés aux anciens PJ, les fameux Salopards. Ceux-ci vont tout faire pour persécuter les Lépreux. Ils sont encore pires qu'avant. Ils sont tous devenus fous à lier, sadiques à l'extrême. Il y a fort à parier qu'ils aient rejoint les rangs des Expiatistes. Ils entrent désormais dans la catégorie des psychokillers et autres antagonistes. S'en prendre à des lépreux est pour le moins lâche mais certains pensent accomplir un acte de compassion en attentant à la vie des ladres. D'autres ne font simplement pas attention à l'état de santé de leurs victimes ou éprouvent du plaisir à s'en prendre aux plus faibles.

Les Salopards ont évolué. En pire. Ils ont sans doute oublié les événements de l'amorce. C'est finalement plutôt par hasard qu'ils recroisent la route des PJ, dont la malchance extrême est le seul élément vraiment surnaturel du scénario. Sur un coup de tête, les Salopards décident de leur régler leur sort. J'ai à cœur de reprendre les aspects principaux des Salopards tels qu'ils ont été développés par les joueurs, en les radicalisant. Les Salopards opèrent désormais en solo. Les PJ peuvent les rencontrer un par un, parfois avec plusieurs semaines d'écart. Il n'est pas dit qu'ils les rencontrent tous. Le nombre de rencontres est ma variable d'ajustement pour le rythme, le style et la mortalité du scénario. Deux rencontres pour un scénario court axé sur l'ambiance, trois rencontres pour un scénario tactique qui récompensera par la survie les joueurs les plus malins, plus de trois pour un road movie infernal qui nécessitera sans doute un renouvellement complet du cast en cours de route. J'évite de mettre en scène un Salopard qui n'a pas été joué pendant l'amorce.

Les Salopards n'ont pas peur d'être contaminés. Ils s'en fichent ou ils connaissent les méthodes pour l'éviter ou ils sont surnaturellement immunisés.

SI 3.1. Mamie Croûteline. « Je vous lis la bonne aventure ? »

Mamie Croûteline est plus voûtée et sénile qu'il y a trois ans. Elle est vêtue comme une gitane, avec un foulard et une robe chargée de sequins. Ses mains fripées portent des tatouages au henné qui ressemblent à des racines et sont des formules magiques en langue putride. Elle aborde le cortège des lépreux pour lire la bonne aventure en l'échange de quelques caps. Elle est prête à négocier ses prix jusqu'à accepter de lire dans les lignes de la main pour rien. Ses prédictions sont de ce genre : « Vous allez rencontrer des fantômes du passé », « L'illumination est au bout de la route », « Vous êtes en quête d'un monde perdu », « Vous possédez encore en vous la beauté de vos rêves alors que votre corps est un cauchemar. ». Finalement, elle envoûte chaque PJ qui accepte de se faire lire la bonne aventure. Dès la nuit tombée, elle exerce sur eux à distance une attaque grâce à son Trait surnaturel *Sorcière*.

SI 3.2. Le Chapelier Fou. « Est-ce votre jour de chance ? »

Ce grand bonhomme porte des fringues exubérantes. Son chapeau haut de forme arbore la mention : « Service après-vente ». Il a aussi des yeux collés sur le dos de chaque main, comme dans *Orange Mécanique*, à ceci près que ces yeux là sont des vrais. Deux petites têtes parasitaires dépassent de ses épaules nues. Elles peuvent parfois ouvrir la bouche et même parler. Le Chapelier Fou vient à la rencontre du cortège des lépreux et

brandit une fiole au dessus de sa tête. Il demande à l'un des lépreux PNJ de venir boire sa potion. Celui-ci accepte et guérit miraculeusement. Maintenant, le Chapelier Fou montre une deuxième fiole : « C'est la dernière que j'ai ! Qui la veut ? ». Il la lance au milieu des lépreux et les regarde s'étriper, PJ et PNJ. Celui qui boira la fiole est foudroyé par un violent poison. Le Chapelier Fou ricane et s'enfuit.

SI 3.3. Gaïa, la chasseuse. « Je suis le ver et je suis la chair. »

Gaïa vit à présent recluse dans la forêt. Elle est contaminée par une créature parasite, le Ver Vorace, qui ponctionne dans son bol digestif et manipule son cerveau pour lui inspirer un féroce appétit anthropophage. Ce ver a instillé une folie mystique dans la tête de Gaïa, qui se prend pour une déesse forestière vengeresse.

Gaïa est vêtue de peaux de bêtes. Elle a essayé de s'immoler par le feu au début de sa contamination et sa peau porte encore d'atroces marques de brûlures. Ses traits sont déformés par la mutation et la folie, son profil est presque lupin. Elle chasse l'homme avec son arc et les deux loups mutants qu'elle a dressés. Gaïa s'en prendra de préférence à ceux qui quittent la Voie Déchue pour pénétrer dans la forêt ou à un garde isolé lors d'un bivouac nocturne.

SI 3.4. Johny Butcher « C'est trop cool ! »

Johny Butcher est un grand escogriffe. Son tablier en cuir est complètement maculé de sang. Il est désormais un Expiatiste fervent. Pour lui, tuer, c'est fun et ça sert la bonne cause ! Il rigole comme une jeune racaille qui casserait sa première voiture. Le principal élément horrifique du personnage est la légèreté avec laquelle il accomplit les pires exactions. Johny Butcher est désormais équipé d'une tronçonneuse et de mines anti-personnel. Son seul point faible est le risque de se retrouver à court d'essence et d'explosifs.

SI 3.5. Lavinia Livide. « La mort est mon enfant. ».

Lavinia Livide est toujours une Lazaréenne. Elle tue les gens pour leur apporter l'absolution et les zombifie pour leur apporter l'innocence… Et avoir des appuis dans sa mission. Son beau visage est strié de deux grandes scarifications qui lui font des marques noires de chair putréfiée sur les joues. Ses yeux sont cousus et des clous saillent de ses paupières. Mais elle voit parfaitement grâce à l'œil surnaturel qu'elle porte sur la langue. Des scalpels rouillés sont enchâssés dans la pulpe de ses doigts. Au début, aucun zombie ne l'accompagne. Mais elle recrutera parmi les lépreux… Lavinia n'attaque jamais frontalement, elle capture les personnages isolés, leur tranche la gorge au scalpel, réalise sur eux une thanatopraxie occulte qui les transforme en zombies, prêts à chasser pour son compte.

SI 3.6. Djize, le faux messie. « Entendez la bonne nouvelle ! »

Djize se prend définitivement pour le Christ. Il renie la Chapelle de l'Expiation mais retient le principe que tout humain est un pécheur et doit mourir. À l'exception de lui-même, le fils de Dieu. Il est vêtu de loques, porte la barbe et une couronne d'épines. Il s'est creusé des stigmates sur la chair. Il tient sa fidèle hache sur ses épaules à la manière d'une croix... Et il tue tout ce qui bouge, n'arrêtant de frapper que pour sortir une parabole bien sentie, comme « Pardonne-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font. »

Climax

Où l'on apprend la vérité sur Saint-Jacques de Compostelle.

Si un ou plusieurs PJ ont finalement survécu aux Salopards (probablement des PJ rechange…), ils arrivent, au terme de leur infernal périple, à ce qu'ils pensent être Saint-Jacques de Compostelle. Mais en vérité, il ne s'agit pas de Saint-Jacques de Compostelle en Espagne. Mais de Saint-Jacques de Compostage dans le Larzac, ainsi que l'indique un antique panneau écrit à la main. Pas âme qui vive. Juste une grande vallée perdue au milieu des montagnes et des gigantesques bassins de décantation, remplis d'une fange organique immonde. En vérité, ce site a été construit vers la fin de l'Age d'Or, suivant les nouvelles valeurs du *développement sacrificiel*. Mis en place par les américains dans l'Europe inféodée du XXIIème siècle, le développement sacrificiel prônait la transformations de sites désertifiés en centres de dépollution pour préserver l'activité

économique dans les sites voisins. Ainsi, Saint-Jacques de Compostage, dans le Larzac, fut la plus grande station d'épuration d'Europe, chargée de collecter et traiter les déchets de la ceinture urbano-industrielle de Bordeaux-Marseille. « Le lieu béni qui guérit de toute souillure ». Voilà ce que disait le prospectus plastifié sur la station. Ou du moins le message a-t-il été ainsi compris par un millevalien à moitié idiot, qui colporta la fausse légende de Saint-Jacques de Compostelle, le lieu béni qui n'a jamais guéri aucun lépreux.

Ressources

Les aides de jeu pour ce scénario sont librement téléchargeables sur la page internet de Millevaux Sombre : http://thomasmunierauteuroutsider.comyr.com/millevaux/